

Pengaruh Desain Alat Belajar Baca Huruf Hijaiyah terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Diza Nisfi Aulia^{✉1}, Nedina Sari²

Desain, Institut Teknologi Bandung, Indonesia⁽¹⁾

Kelompok Keilmuan Manusia dan Desain Produk Industri, Institut Teknologi Bandung, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i4.3672](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3672)

Abstrak

Riset yang dilakukan oleh Institut Ilmu Qur'an (IIQ) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa sebanyak 65% umat Muslim di Indonesia tidak dapat membaca Al-Qur'an. Upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir permasalahan tersebut adalah dengan memperkenalkannya sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen desain pada dua jenis alat belajar baca huruf hijaiyah yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana pada setiap siklusnya dilakukan sebanyak sepuluh kali pertemuan dengan dua kali pengujian berupa *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 8 anak berusia 4–6 tahun di RW 01 Bukit Resik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat baca digital interaktif berupa Smart Hafiz versi 6 mampu meningkatkan kemampuan baca anak lebih baik dibandingkan dengan alat belajar baca berupa buku "Ngaji Yuk!".

Kata Kunci: *alat belajar baca; huruf hijaiyah; kemampuan membaca; anak usia dini*

Abstract

Research conducted by the Institute of Quranic Sciences (IIQ) in 2018 showed that 65% of Muslims in Indonesia are unable to read the Qur'an. Efforts that can be made to minimize this issue include introducing it at an early age. This study aims to identify design elements in two types of reading tools for Arabic script (hijaiyah) that can enhance the reading ability of early childhood. The research adopt Classroom Action Research (CAR) method, consisting of two cycles, with ten meetings in each cycle, including pretest and posttest conducted twice. The research subjects consist of 8 children aged 4-6 years from RW 01 Bukit Resik. The results indicate that the interactive digital reading tool, Smart Hafiz version 6, was more effective in improving the children's reading abilities compared to a book reading tool "Ngaji Yuk!".

Keywords: *reading learning tools; Arabic letters; reading ability; early childhood*

Copyright (c) 2023 Diza Nisfi Aulia & Nedina Sari.

✉ Corresponding author : Diza Nisfi Aulia

Email Address : dizanisfi@gmail.com (Bandung, Indonesia)

Received 3 July 2023, Accepted 22 August 2023, Published 22 August 2023

Pendahuluan

Al-Qur'an hendaknya diperkenalkan sejak dini karena pada fase ini seseorang sedang mengalami pertumbuhan yang luar biasa atau sering kita kenal sebagai fase *golden age* yang dimulai pada umur 0 - 6 tahun (Khaironi, 2018; Madyawati, 2017). Perkembangan bahasa termasuk pengenalan membaca pada anak usia dini merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan orang tua dikarenakan bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (Friantary, 2020). Bahasa diartikan sebagai "kemampuan menerima respon, mengekspresikan ide, pikiran, emosi, dan keyakinan" (Anggraini, 2021). Perkembangan bahasa sendiri masuk ke dalam kecerdasan linguistik, dimana kecerdasan ini memiliki empat keterampilan yaitu: menyimak, membaca, menulis, dan berbicara (Madyawati, 2017).

Pembelajaran Al-Qur'an melalui pengenalan huruf hijaiyah pada anak dapat diawali dengan mendengarkan bunyi dan bentuk hurufnya (Alucyana et al., 2020). Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam pengenalan huruf ini diantaranya adalah dengan mengajarkan nama dan bunyi huruf secara simultan, menggunakan bantuan mnemonik, serta mengintegrasikan intruksi huruf dengan intruksi tulisan (Piasta, 2016). Selain itu, baik orang tua maupun guru perlu memperhatikan metode yang digunakan dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak. Para peneliti berpendapat bahwa perkembangan pada anak usia dini dilakukan dengan melalui kegiatan bermain dikarenakan kegiatan ini dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan anak diantaranya adalah aspek kognitif, afektif, motorik, emosi, sosial dan bahasa (Pratiwi, 2017). Bermain sendiri memiliki arti sebagai sebuah mekanisme dimana anak berinteraksi dan belajar dengan dunia mereka (Yelland, 2011). Dengan demikian, pengenalan membaca huruf hijaiyah perlu dilakukan dengan semenarik mungkin.

Terdapat enam tahap perkembangan membaca dalam model Chall dimana tahap awal disebut dengan Tahap 0 atau *pre reading* yang dimulai sejak anak lahir hingga anak mencapai usia sekolah tepatnya usia enam tahun (Steinman et al., 2006). Ia menambahkan bahwa pada tahap ini anak membaca dengan konsep bermain melalui "membaca pura - pura", yang artinya anak tidak benar - benar membaca namun anak dapat memegang buku dengan benar serta mampu mengulangi cerita yang diingatnya. Meskipun beberapa para ahli menyebutkan bahwa usia yang ideal bagi anak untuk menerima pelajaran membaca, menulis ataupun menghitung (*calistung*) adalah pada usia 7 tahun, akan tetapi ada banyak sekali keuntungan yang didapatkan apabila memperkenalkannya pada saat usia 3 - 5 tahun diantaranya adalah membiasakan anak untuk membaca Al-Qur'an sejak dini, membentuk karakter yang baik bagi anak, serta memudahkan guru untuk mengajarkan anak membaca sejak dini (Parti, 2019). Selain itu, berdasarkan perspektif literasi dini (*emergent literacy*), meningkatkan pengalaman membaca sejak dini pada anak dapat membantu mereka dalam meraih kesuksesan dalam membaca di kemudian hari (Piasta, 2016; Niklas et al., 2016; Baroody & Diamond, 2012).

Beberapa faktor yang dapat mendukung kesiapan membaca anak diantaranya adalah perhatian, motivasi, perkembangan anak, kesehatan anak dan pengalaman anak (Nasution et al., 2020). Selain faktor tersebut, beberapa penelitian lain juga menunjukkan bahwa faktor minat dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa (Dunst et al., 2016), dan kemampuan membaca anak (Astuti et al., 2019; Walgermo et al., 2018; Lee & Zentall, 2017). Minat anak dapat dilihat dengan melihat perilaku anak yang apabila anak tersebut memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar terhadap sebuah objek (alat belajar baca), maka dapat dikatakan ia memiliki minat dan sebaliknya apabila perhatian ia kecil dan tidak merasa senang, maka ia tidak memiliki minat (Ubaidillah, 2020).

Saat ini metode Iqro adalah metode pembelajaran huruf hijaiyah yang paling banyak digunakan di Indonesia (Imroatun et al., 2021). Kesulitan yang sering dialami anak usia dini ketika membaca huruf hijaiyah menggunakan metode ini adalah memisahkan antara bentuk satu dengan lainnya (Imroatun et al., 2021). Faktor lain yang menjadi penyebab kurangnya minat dan kemampuan membaca pada anak adalah sistem pembelajaran Al-Qur'an yang berkembang saat ini dianggap kurang memperhatikan perkembangan anak, dimana

metodenya lebih cenderung mengoptimalkan otak kiri yang memiliki memori jangka pendek dan mengesampingkan otak kanan yang didominasi oleh aspek menyenangkan, fleksibel, serta memiliki memori jangka panjang. Hal tersebut dapat dilihat dari penyajian materi yang hanya berupa tulisan dan kata – kata, sehingga anak mudah bosan dan lelah ketika belajar (Ratnawati & Solihah, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh elemen desain pada alat belajar baca huruf hijaiyah yang dapat memengaruhi kemampuan membaca anak. Alat baca yang dipilih adalah berupa buku bergambar dan berwarna yaitu buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1) dan alat edukasi digital berupa Smart Hafiz versi 6. Buku bergambar dipilih karena terbukti mampu meningkatkan minat (Siburian & Galung, 2022) dan konsentrasi anak dalam belajar (Khotimah et al., 2020). Alat baca Smart Hafiz dipilih karena terbukti memberikan pengaruh positif pada perkembangan keterampilan dan kemampuan anak seperti pada keterampilan bicara anak (Anggraeni & Gustiana, 2019), perkembangan seni anak (Nurwita, 2020), nilai moral (Julianti & Munastiwi, 2021), serta mendapatkan nilai tertinggi sebagai mainan edukasi islami generasi milenial dibandingkan dengan laptop mainan, tablet anak, Apple Quran, dan balok Iqro (Risnawati et al., 2019). Selain itu, pemilihan Smart Hafiz versi 6 didasarkan pada keterampilan yang dibutuhkan anak pada abad ke-21 yang lebih mengarah pada keterampilan belajar dan inovasi (berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi), serta keterampilan informasi, media, dan teknologi (Qian & Clark, 2016).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa elemen desain seperti ilustrasi, warna, tipografi, animasi, video, dan *user experience* berupa sentuhan dapat meningkatkan kualitas belajar. Ilustrasi berupa gambar naturalis meningkatkan rasa ingin tahu, fokus, serta perhatian dan motivasi belajar anak (Fajri et al., 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Martin bahwa anak – anak sangat menyukai ilustrasi naturalis seperti hewan (Malter, 1948). Penelitian yang dilakukan oleh Bloomer (1960) menunjukkan bahwa ilustrasi dengan garis (tanpa warna) dapat meningkatkan minat dan menghasilkan pengalaman realistis, sedangkan ilustrasi dengan warna mampu merangsang fantasi pada anak. Adapun gaya ilustrasi yang mampu menunjang kegiatan belajar bagi anak – anak adalah kartun (Prilosadoso et al., 2021).

Elemen desain selanjutnya adalah warna, dimana pemberian elemen ini dianggap mampu membangun suasana emosional, memberi stimulus bersemangat, menciptakan rasa tenang dan riang, serta mengalihkan perhatian (Laksitarini & Purnomo, 2022). Selain itu, warna juga dapat mempengaruhi kemampuan belajar dan kemudahan dalam membaca suatu bacaan. Penelitian yang dilakukan kepada anak laki – laki dan perempuan menunjukkan bahwa pemberian warna primer memberikan hasil kemampuan yang lebih baik dibandingkan warna pastel pada anak laki – laki, sedangkan tidak ada peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan anak perempuan ketika diberikan warna pastel dan warna primer (Mulvey et al., 2017). Pada kegiatan membaca, beberapa penelitian menemukan bahwa kombinasi latar belakang putih dan teks berwarna hitam memberikan hasil yang positif terhadap keterbacaan dan retensi memori seseorang (Elliot & Maier, 2014; Olurinola & Tayo, 2015).

Terkait tipografi huruf arab, ukuran huruf yang paling disukai anak adalah 14 pt dengan jenis “Simplified Arabic” atau “Arial Unicode MS” (Alsumait et al., 2009). Pada elemen desain berupa animasi, penelitian yang dilakukan oleh Chera dan Wood menemukan bahwa pemberian animasi pada pembelajaran mampu meningkatkan kesadaran bunyi huruf dan kata pada anak usia dini (Lieberman et al., 2009). Akan tetapi penelitian yang dilakukan oleh Willoughby et al. (2015) menemukan bahwa meskipun animasi mampu meningkatkan perhatian anak, akan tetapi dalam hal pengetahuan anak terhadap huruf kurang efektif. Hal ini dikarenakan anak cenderung menjadi penonton yang pasif (Willoughby et al., 2015). Pada elemen video, terdapat dua perbedaan mengenai pengaruhnya pada kemampuan anak usia dini, dimana video memberikan hasil yang efektif pada keterampilan bicara anak (Zaki et al., 2017) dan penelitian lain menunjukkan bahwa pemberian video justru tidak efektif ketika

anak belajar dengan cara bertatap muka dengan guru atau peristiwa secara langsung (Troseth & Strouse, 2017).

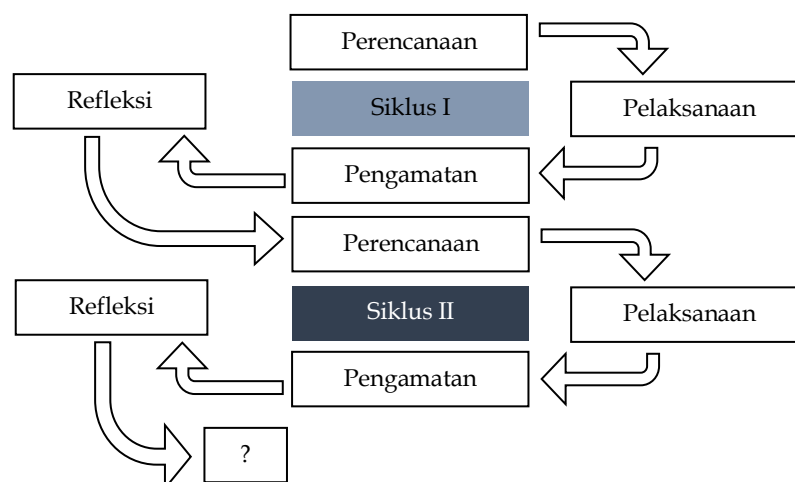
Elemen desain selanjutnya terkait sentuhan pada alat pembelajaran. Beberapa penelitian menemukan bahwa sentuhan merupakan bentuk interaksi utama bagi anak – anak dan merupakan bagian dari sistem sensori multimodal yang dapat memberikan pengalaman yang saling terkait terhadap indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan tindakan (Crescenzi et al., 2014). Alat belajar yang dilengkapi dengan sentuhan dapat memperluas pemahaman serta pengetahuan anak mengenai dunia melalui fungsi sensoriknya seperti pengetahuan tentang tekstur, bentuk, berat, serta memberikan kontribusi pada keterampilan klasifikasi pada anak (Crescenzi et al., 2014).

Belum adanya penelitian yang membahas tentang pengaruh elemen desain pada alat belajar baca berupa buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1) dan Smart Hafiz versi 6 terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini, menjadikan peluang kebaruan pada penelitian ini. Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini diantaranya adalah dijadikan rujukan penelitian desain selanjutnya yang terkait dengan pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini, serta sebagai panduan pengembangan desain produk edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan *mix methods*. PTK dipilih dikarenakan tidak hanya dapat digunakan untuk memperbaiki permasalahan yang ada di dalam kelas, tetapi juga meningkatkan kualitas pendidikan (Saputra et al., 2021). Dari penjelasan tersebut peneliti memilih metode PTK karena paling sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi elemen desain dari alat belajar baca huruf hijaiyah mana yang dapat meningkatkan kemampuan membaca paling tinggi pada anak usia dini.

Penelitian kualitatif dilakukan dengan mengobservasi kemampuan baca huruf hijaiyah pada 8 anak usia 4 – 6 tahun di RW 01 Bukit Resik menggunakan 2 alat belajar baca yang berbeda. Observasi dilakukan selama periode April – Mei 2023. Pemberian masing – masing alat dilakukan selama 10 kali pertemuan. Selama proses penelitian, peneliti berpartisipasi aktif tidak hanya sebagai pengamat tetapi juga pengajar bagi anak. Rancangan penelitian mengadopsi model dari Kemmis dan McTaggart seperti pada gambar berikut ini (Imtikhanah, 2022)



Gambar 1. Siklus Tindakan model Kemmis dan McTaggart

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala likert 1 – 4, dengan presentasi keberhasilan sebagai berikut: BB (Belum Berkembang) dengan rentang 0% – 24,99%; MB (Mulai Berkembang) dengan rentang 25% – 49,99%; 3=BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan rentang 50% - 74,99%; dan 4=BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan rentang 75% - 100%. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca pada anak adalah analisis data statistika sederhana (Purwanto, 2013: 102 dalam Astriya, 2015).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

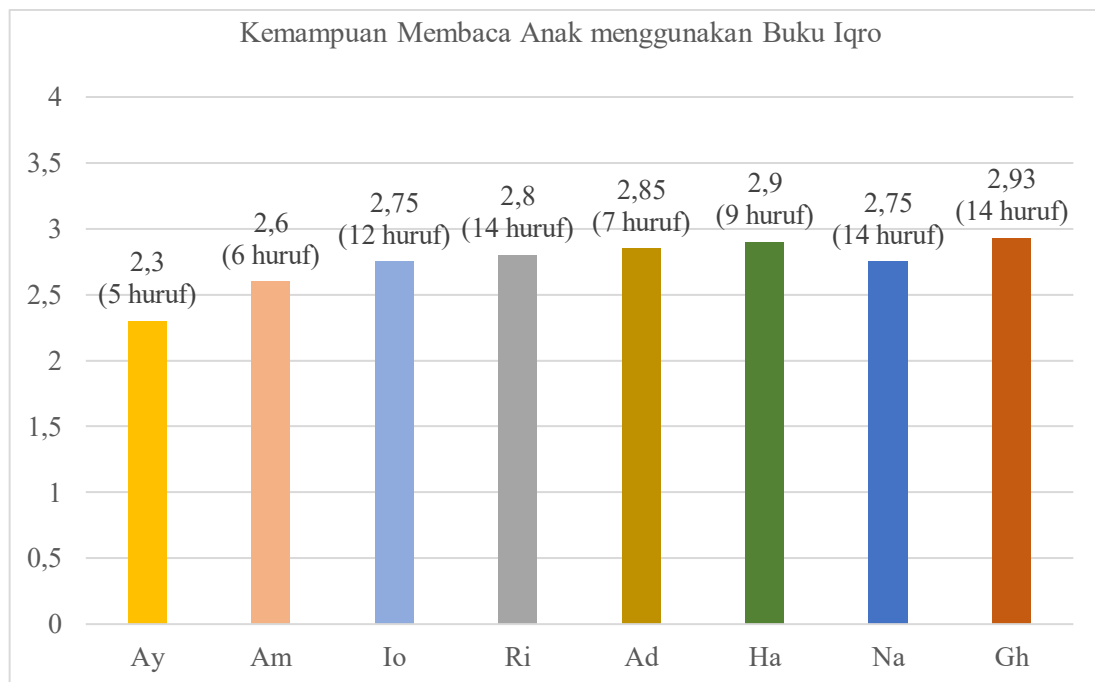
Keterangan:

NP = nilai persen (%) yang dicari
R = skor mentah yang diperoleh anak
SM = skor maksimum

Hasil dan Pembahasan

Prasiklus

Pada kegiatan praskilus peneliti mengobservasi buku Iqro karena metode ini paling banyak digunakan di Indonesia (Amellia et al., 2017; Fitroh et al., 2018; Handayani, 2013; Nakata, 2009; Nurhuda et al., 2020; Siwiyanti et al., 2020; Srijatun, 2017; Susilawati et al., 2014; Windarsih, 2019 dalam Imroatus, et al., 2021). Berikut adalah hasil dari refleksi awal yang digunakan sebagai data prasiklus yang dilakukan pada 5 April 2023.



Gambar 2. Hasil Presentase Keberhasilan Prasiklus

Dari hasil tersebut diketahui bahwa presentase pencapaian pada kemampuan membaca pada anak mencapai 68,37% ($NP = 21,88:32 \times 100$) dengan status pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Meskipun dari hasil refleksi menunjukkan bahwa buku Iqro dianggap sudah cukup efektif dalam mengasah kemampuan baca huruf hijaiyah pada anak usia dini, tetapi peneliti ingin meningkatkan hasil tersebut dengan cara memberikan alat belajar baca berupa buku Ngaji Yuk! yang memiliki elemen desain lebih baik berupa ilustrasi dan warna. Hasil dari pemberian *treatment* dapat dilihat pada siklus 1 di bawah ini.

Tindakan Siklus 1



Gambar 3. Buku “Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1)”

Tabel 1. Hasil *Pretest* pada Siklus 1 menggunakan Buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1)

Berdasarkan hasil *pretest* (tabel 1) menggunakan buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1), terdapat kenaikan nilai kemampuan membaca sebesar 1,91% dari kegiatan prasiklus sebelumnya. Setelah kegiatan *pretest* dilaksanakan, peneliti memberikan *treatment* menggunakan buku ini selama sepuluh hari pada masing – masing anak dengan mendokumentasikan setiap prosesnya menggunakan *smartphone*. Kegiatan pembelajaran fokus dalam meningkatkan kemampuan baca pada huruf yang sudah dikenali oleh anak, tetapi ketika anak dianggap sudah menguasai huruf tersebut maka anak diperbolehkan untuk mempelajari huruf lainnya.

melakukan kegiatan menggambar di dalam ruang kelas. Berikut adalah hasil yang didapatkan pada kegiatan *posttest* menggunakan buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1).

Tabel 2. Hasil *Posttest* pada Siklus 1 menggunakan Buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1)

No	Nama	Jumlah Huruf yang Diajarkan	Indikator Penilaian		Hasil Penilaian
			Menunjukkan Huruf Hijaiyah	Melafalkan Huruf Hijaiyah dengan Harakat Fathah	
1	Ay	5	2,6	2,8	2,7
2	Am	6	2,83	3	2,91
3	Io	12	2,92	3	2,96
4	Ri	14	2,71	2,86	2,78
5	Ad	7	2,86	3	2,93
6	Ha	9	2,89	2,89	2,89
7	Na	14	2,93	2,93	2,93
8	Gh	14	2,93	2,78	2,85
Total Penilaian Kelas					22,95
Presentase Kelas					71,72%

Berdasarkan kegiatan *posttest* pada siklus 1 pada tabel 2, presentase rata – rata terkait kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak meningkat dari 70,28% menjadi 71,72% (peningkatan sebesar 1,44%) dengan status pencapaian BSH. Meskipun peningkatan kemampuan pada anak tidak begitu besar, namun selama proses belajar anak lebih antusias ketika menggunakan buku Ngaji Yuk! dibandingkan dengan buku Iqro hitam putih. Selain itu, masing – masing anak mengalami peningkatan dalam mengenal jumlah huruf seperti pada Ay mengenal 2 huruf baru; Am 4 huruf; Io 3 huruf; Ri 5 huruf; Ad 3 huruf; Ha 2 huruf; Na 5 huruf; dan Gh 5 huruf.

Buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1) sendiri dilengkapi dengan elemen desain berupa warna, tipografi dan ilustrasi, dimana pada setiap halamannya menggunakan warna latar yang berbeda – beda seperti warna navy, abu muda, biru muda, hijau muda, pink, kuning, ungu muda, hijau toska, beige, sage, dan sebagainya. Pada bagian latar belakang huruf menggunakan warna cream, dan warna tulisan menggunakan berbagai macam warna (navy, merah, maroon, hijau tua, ungu mulberry, dan hitam). Jenis huruf yang digunakan mirip dengan jenis “Traditional Arabic” dengan ukuran $\pm$ 36 pt, 48 pt, dan 110 pt. Sedangkan untuk ilustrasi yang digunakan menggunakan ilustrasi bergaya kartun dimana setiap halamannya dibuat secara tematik seperti tema kendaraan darat, hewan, buah – buahan, kendaraan udara, dan sebagainya.

Meskipun buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1) memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca anak serta meningkatkan antusias anak dalam membaca, akan tetapi mempunyai kelemahan pada ilustrasinya yang tidak sesuai dengan huruf yang sedang diajarkan. Sebagai contoh ilustrasi yang digunakan di halaman 5 terkait pengenalan huruf A, Ba, Ta, dan Tsa, menggunakan ilustrasi bertemakan kendaraan. Sehingga anak seringkali terdistraksi oleh ilustrasi tersebut, dan ingin mempelajari huruf sesuai dengan tema yang ia sukai.

Tindakan Siklus 2

Setelah melakukan refleksi pada siklus satu, peneliti kemudian melakukan tahap perencanaan kembali dimana pada siklus kedua ini alat baca yang digunakan merupakan Smart Hafiz versi 6 (gambar 4). Sama halnya dengan siklus pertama, pemberian *treatment* dan pengamatan menggunakan alat pada siklus duapun dilakukan selama sepuluh kali dengan dilengkapi kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perkembangan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak ketika menggunakan alat baca Smart Hafiz versi 6. Berikut

adalah hasil *pretest* yang dilaksanakan pada 27 April 2023 pada masing – masing anak dimana jumlah huruf yang diajarkannya disesuaikan dengan kemampuan yang mereka miliki setelah melakukan pembelajaran di siklus satu.



Gambar 4. Alat Belajar Baca “Smart Hafiz versi 6”

Tabel 3. Hasil *Pretest* pada Siklus 2 menggunakan Smart Hafiz versi 6

No	Nama	Jumlah Huruf yang Diajarkan	Indikator Penilaian		Hasil Penilaian
			Menunjukkan Huruf Hijaiyah	Melafalkan Huruf Hijaiyah dengan Harakat Fathah	
1	Ay	7	2,71	2,43	2,57
2	Am	10	2,8	2,7	2,75
3	Io	15	2,87	2,87	2,87
4	Ri	19	2,68	2,74	2,74
5	Ad	10	2,8	2,8	2,8
6	Ha	11	2,9	2,9	2,9
7	Na	19	2,89	2,95	2,92
8	Gh	19	2,79	2,79	2,79
				Total Penilaian Kelas	22,34
				Presentase Kelas	69,81%

Dari data pada tabel 3, nilai kemampuan membaca huruf hijaiyah pada kegiatan *pretest* dengan menggunakan Smart Hafiz versi 6 yang memiliki elemen desain berupa audio visual, warna, ilustrasi, serta animasi, yang dikemas dalam bentuk teknologi digital interaktif mendapatkan nilai sebesar 69,81%. Fitur yang digunakan pada kegiatan *pretest* adalah fitur “sentuh dan belajar”, dimana anak diminta untuk menunjukkan huruf yang diucapkan oleh peneliti dengan cara menekan huruf pada layar. Sebaliknya, pada kegiatan melafalkan huruf, peneliti menunjukkan huruf (tanpa menekan) dan meminta anak untuk melafalkannya. Akan tetapi pada saat tes kemampuan melafalkan, peneliti sedikit kesulitan karena beberapa anak ingin terus menekan huruf yang ada pada layar.

Setelah melakukan kegiatan *pretest*, pemberian *treatment* menggunakan Smart Hafiz versi 6 dilakukan selama sepuluh kali pada hari yang berbeda – beda. Fitur pembelajaran yang dipilih oleh peneliti pada pertemuan pertama sampai tiga adalah video pembelajaran huruf hijaiyah berupa “Latihan Huruf Hijaiyah” pada fitur “Ruang Mengaji”. Video tersebut dipilih dikarenakan metode pada video pembelajaran tersebut menggunakan irama, dimana pembelajaran dengan irama merupakan salah satu metode yang disukai anak – anak. Meskipun pada setiap videonya huruf yang diajarkan cenderung berjumlah tiga sampai empat huruf, akan tetapi selama proses pembelajaran tersebut anak – anak mengeluh bahwa video tersebut terlalu sulit untuk mereka ikuti karena video tersebut menuntut anak untuk melafalkan huruf dengan irama yang cepat.

Video pembelajaran yang peneliti pilih selanjutnya adalah “Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah” pada fitur “Metode Al Qalam”. Video tersebut berisi tentang pengenalan 28 huruf hijaiyah dalam satu video. Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada anak ketika menggunakan video pembelajaran tersebut anak cenderung lebih mudah mengikuti video pembelajaran namun anak mudah bosan sehingga tidak dapat menyelesaikan video pembelajaran hingga akhir. Pemberian video tersebut dilakukan pada hari ke empat sampai enam.

Video pembelajaran terakhir yang dipakai adalah “Belajar Mengenal Huruf” pada fitur “Ruang Mengaji”. Setiap videonya rata – rata mengenalkan tiga huruf hijaiyah dengan harakat fathah, dimana setiap hurufnya diasosiasikan dengan kata berbahasa Indonesia. Seperti contoh huruf A, materi yang ada pada video tersebut menunjukkan gambar “Ayam”, kemudian ia akan bertanya mengenai gambar tersebut sebanyak tiga kali. Kemudian ia akan bertanya kembali mengenai huruf apa yang ada pada gambar ayam, dan mengarahkan anak untuk melafalkan huruf A beberapa kali. Dibandingkan dengan video pembelajaran lainnya yang ada pada Smart Hafiz versi 6, video ini cukup disukai anak – anak dikarenakan anak diberikan ilustrasi yang mereka ketahui serta pada latihan pengucapan, ritemnya cenderung lebih lambat sehingga anak mudah untuk mengikuti.

Selain ketiga video pembelajaran di atas, peneliti juga memberikan latihan huruf menggunakan fitur “sentuh dan belajar” setiap anak selesai menonton video pembelajaran. Pemberian fitur ini dilakukan selama sepuluh hari untuk memperkuat ingatan anak terhadap huruf. Metode pada fitur ini sangat disukai oleh semua anak karena peneliti menggunakan metode bermain peran, dimana anak diminta untuk berkompetisi dengan peneliti yang berperan sebagai serigala atau karakter lain yang disukai anak dalam menunjukkan huruf hijaiyah pada layar Smart Hafiz versi 6. Berdasarkan hasil observasi, ekspresi anak cenderung lebih ceria dan lebih antusias ketika menggunakan fitur tersebut. Anak juga seringkali meminta peneliti untuk mengganti video pembelajaran yang sedang ia tonton dengan bermain *games* menggunakan fitur “sentuh dan belajar”. Setelah kegiatan *treatment* selesai dilaksanakan, peneliti kemudian melakukan *posttest* pada 5 April 2023.

Tabel 4. Hasil *Posttest* pada Siklus 2 menggunakan Smart Hafiz versi 6

No	Nama	Jumlah Huruf yang Diajarkan	Indikator Penilaian		Hasil Penilaian
			Menunjukkan Huruf Hijaiyah	Melafalkan Huruf Hijaiyah dengan Harakat Fathah	
1	Ay	7	3	2,86	2,93
2	Am	10	3,2	2,9	3,05
3	Io	15	3,1	2,8	2,95
4	Ri	19	3,05	2,95	3
5	Ad	10	3,3	2,9	3,1
6	Ha	11	2,82	2,82	2,82
7	Na	19	3	3	3
8	Gh	19	3,1	2,8	2,95
				Total Penilaian Kelas	23,8
				Presentase Kelas	74,37%

Dari hasil *posttest* pada tabel 4, kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak meningkat sebesar 4,56% dari sebelumnya sebesar 69,81%. Peningkatan kemampuan tersebut lebih besar dibandingkan dengan ketika menggunakan buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1). Meski demikian, tidak semua anak dapat mengenali huruf baru ketika menggunakan Smart Hafiz versi 6. Seperti pada kasus Ay, Am dan Ad yang tidak ada peningkatan dalam mengenali huruf hijaiyah lainnya selain huruf – huruf yang diajarkan peneliti selama siklus dua. Akan tetapi anak lainnya dapat mengenal huruf baru sebagai berikut: Io mengenal 1 huruf baru; Ri 6 huruf; Ha 2 huruf; Na 6 huruf; dan Gh 1 huruf.

Elemen desain pada Smart Hafiz versi 6 setidaknya meliputi warna, ilustrasi, tipografi, animasi, video, dan fitur sentuhan. Dari keempat fitur pembelajaran, anak paling menyukai fitur “sentuh dan belajar” yang memiliki warna pastel untuk tulisan dan warna putih untuk latar belakang tulisan, memiliki jenis huruf “Traditional Arabic” dengan ukuran ± 50 pt, serta memberikan pengalaman menyentuh layar pada anak. Fitur yang disukai anak selanjutnya adalah fitur “Ruang Mengaji” dengan video pembelajaran “Belajar Mengenal Huruf”. Video ini disukai karena menampilkan ilustrasi kartun berwarna yang memiliki asosiasi suara dengan huruf yang diajarkan. Adapun video pembelajaran yang paling tidak disukai anak adalah video “Latihan Huruf Hijaiyah” pada fitur “Ruang Mengaji”. Hal ini dikarenakan animasi yang digunakan ketika menampilkan huruf hijaiyah pada video pembelajaran memiliki durasi yang cukup cepat sehingga anak kesulitan dalam mengikutinya.

Pengaruh Elemen Desain pada Alat Baca Huruf Hijaiyah terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Berdasarkan kegiatan prasiklus, siklus 1, dan siklus 2, dapat diketahui bahwa elemen desain memberikan dampak pada peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini. Seperti halnya pemberian warna yang menarik pada buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1) dan Smart Hafiz versi 6 dapat meningkatkan minat belajar yang kemudian berdampak pada kemampuan membaca pada anak. Ilustrasi pada Smart Hafiz versi 6 yang diasosiasikan dengan bunyi huruf lebih memberikan dampak positif pada kegiatan belajar membaca dibandingkan dengan ilustrasi pada buku Ngaji Yuk! yang tidak berkaitan dengan huruf. Perbedaan penggunaan ilustrasi pada kedua alat belajar baca tersebut adalah ketika anak diberikan ilustrasi pada Smart Hafiz versi 6, anak akan mengikuti arahan dari penutur pada video untuk mengucapkan bunyi huruf. Sedangkan pada saat diberikan ilustrasi pada buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1), anak seringkali terdistraksi oleh ilustrasi yang ada pada halaman huruf itu diajarkan maupun halaman lain.

Warna tulisan pada buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1) yang menggunakan shade gelap relatif lebih mudah dibaca dibandingkan penggunaan warna pastel pada Smart Hafiz versi 6. Hal ini ditandai dengan kecepatan anak dalam menemukan huruf ketika peneliti meminta anak untuk menunjukkan huruf hijaiyah. Anak sering kesulitan dalam menemukan huruf yang dimaksud ketika menggunakan fitur “sentuh dan belajar” pada Smart Hafiz versi 6 dibandingkan dengan ketika diminta menggunakan buku Ngaji Yuk! (Iqra Balita 1).

Elemen desain lain yang mempengaruhi kemampuan belajar anak adalah “sentuhan” pada Smart Hafiz versi 6 yang memungkinkan anak untuk belajar dengan interaktif. Penambahan fitur ini tidak hanya meningkatkan minat dan konsentrasi belajar, tetapi juga mampu memfasilitasi anak – anak yang memiliki gaya belajar kinestetik. Hal ini sesuai dengan penelitian Crescenzi et al. (2014) yang menyebutkan bahwa sentuhan dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan pada anak.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa elemen desain berupa ilustrasi, warna, dan fitur sentuhan dapat meningkatkan kemampuan dalam membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini. Fitur belajar “sentuh dan belajar” dan video “Belajar Mengenal Huruf” pada Smart Hafiz versi 6 paling disukai anak dikarenakan anak dapat berinteraksi dengan alat belajar tersebut, serta ilustrasi yang digunakan dapat diasosiasikan dengan huruf yang diajarkan. Rekomendasi bagi desain alat belajar baca selanjutnya adalah alat belajar yang bersifat taktil, dilengkapi dengan ilustrasi atau animasi yang dapat diasosiasikan dengan benda atau kata yang dikenali anak, serta pemilihan warna gelap pada tulisan untuk memudahkan keterbacaan

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada orang tua, dosen pembimbing, pakar bahasa Arab, psikolog anak, guru, serta anak – anak RW 01 Bukit Resik terlibat dalam penelitian.

Daftar Pustaka

- Alsumait, A., Al-Osaimi, A., & AlFedaghi, H. (2009). *Arab Children's Reading Preference for Different Online Fonts* (pp. 3–11). https://doi.org/10.1007/978-3-642-02583-9_1
- Alucyana, A., Raihana, R., & Utami, D. T. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Kartu Huruf Hijaiyah di PAUD. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 46–57. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17\(1\).4638](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17(1).4638)
- Anggraeni, D., & Gustiana, E. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Video Smart Hafiz Terhadap Keterampilan Bicara Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 139–149. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.676>
- Anggraini, N. (2021). Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 43. <https://doi.org/10.30595/mtf.v7i1.9741>
- Astuti, P., Mumpuni, A., & Adjar Pranoto, B. (2019). Pengaruh Minat dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Dalam Memahami Teks Bacaan. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 26–32. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.55>
- Baroody, A. E., & Diamond, K. E. (2012). Links Among Home Literacy Environment, Literacy Interest, and Emergent Literacy Skills in Preschoolers At Risk for Reading Difficulties. *Topics in Early Childhood Special Education*, 32(2), 78–87. <https://doi.org/10.1177/0271121410392803>
- Bloomer, R. H. (1960). Children's Preferences and Responses as Related to Styles and Themes of Illustration. *The Elementary School Journal*, 60(6), 334–340. <https://doi.org/10.1086/459825>
- Crescenzi, L., Jewitt, C., & Price, S. (2014). The role of touch in preschool children's learning using iPad versus paper interaction. *The Australian Journal of Language and Literacy*, 37(2), 86–95. <https://doi.org/10.1007/BF03651936>
- Dunst, C. J., Raab, M., & Hamby, D. W. (2016). Interest-based everyday child language learning. *Revista de Logopedia, Foniatria y Audiología*, 36(4), 153–161. <https://doi.org/10.1016/j.rlfa.2016.07.003>
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans. *Annual Review of Psychology*, 65(1), 95–120. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>
- Fajri, Z., Toba, R., Muali, C., Ulfah, M., & Zahro, F. (2022). The Implications of Naturalist Illustration Image Media on Early Childhood Learning Concentration and Motivation. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3278–3290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2092>
- Friantary, H. (2020). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 127. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i2.2100>
- Imroatun, I., Hunainah, H., Rukhiyah, Y., & Apipah, I. (2021). Perbedaan Tingkat Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Metode Iqro pada Anak Kelas A Taman Kanak-Kanak. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 23–40. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.2975>
- Imtikhanah, I. (2022). Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 259–268. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45879>
- Julianti, S. R., & Munastiwi, E. (2021). The Use Of Electronic-Based Educational Game Tool "Smart Hafiz" In Stimulating Early Childhood Developmentin The Pandemic Era.

- Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 12(2), 136–145. <https://doi.org/10.17509/cd.v12i2.31537>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Laksitarini, N., & Purnomo, A. D. (2022). Analisis Warna Dan Bentuk Pada Interior Prodia Children's Health Care Terhadap Psikologi Anak. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 18(2), 181–188. <https://doi.org/10.25105/dim.v18i2.10174>
- Lee, J., & Zentall, S. S. (2017). Reading motivation and later reading achievement for students with reading disabilities and comparison groups (ADHD and typical): A 3-year longitudinal study. *Contemporary Educational Psychology*, 50, 60–71. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2015.11.001>
- Lieberman, D. A., Bates, C. H., & So, J. (2009). Young Children's Learning With Digital Media. *Computers in the Schools*, 26(4), 271–283. <https://doi.org/10.1080/07380560903360194>
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Rendy, Ed.; Vol. 2). Kencana.
- Malter, M. S. (1948). Children's Preferences for Illustrative Materials. *The Journal of Educational Research*, 41(5), 378–385. <https://doi.org/10.1080/00220671.1948.10881615>
- Mulvey, K. L., Miller, B., & Rizzardi, V. (2017). Gender and engineering aptitude: Is the color of science, technology, engineering, and math materials related to children's performance? *Journal of Experimental Child Psychology*, 160, 119–126. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2017.03.006>
- Nasution, R. H., Hapidin, H., & Fridani, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran ICT dan Minat Belajar terhadap Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 733. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.411>
- Niklas, F., Cohrsen, C., & Tayler, C. (2016). The Sooner, the Better. *SAGE Open*, 6(4), 215824401667271. <https://doi.org/10.1177/2158244016672715>
- Nurwita, S. (2020). Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Menggunakan Media Smart Hafiz Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 34–37. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1070>
- Olurinola, O., & Tayo, O. (2015). Colour in Learning: It's Effect on the retention Rate of Graduate Students . *Journal of Education Practice* , 6(14). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1080132.pdf>
- Parti, S. M. (2019). Pembelajaran Calistung Menggunakan Metode Iqro' Pada Anak Untuk Membangun Generasi Rabbani Di Era Globalisasi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 9(01), 19–24. <https://doi.org/10.33367/ji.v9i01.830>
- Piasta, S. B. (2016). Current Understandings of What Works to Support the Development of Emergent Literacy in Early Childhood Classrooms. *Child Development Perspectives*, 10(4), 234–239. <https://doi.org/10.1111/cdep.12188>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2). <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Prilosadoso, B. H., Kurniawan, R. A., Pandanwangi, B., & Yudianto, I. K. (2021). appeal of cartoon characters in instructional media through animation in early childhood education in Surakarta. *International Journal of Social Sciences*, 4(1), 35–38. <https://doi.org/10.31295/ijss.v4n1.430>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Ratnawati, S. R., & Solihah, I. (2017). Pembelajaran Al-Qur'an Metode "Wafa": Sebuah Inovasi Metode Pembelajaran Al-Qur'an dengan Optimalisasi Otak Kiri dan Otak Kanan. *The*

- 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, 149–158.
<https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/66>
- Risnawati, R., Hasanah, U., & Mulyani, N. (2019). Pemanfaatan Dan Pemilihan Mainan Edukasi Anak Usia Dini Yang Baik Sesuai Didikan Islami Di Era Generasi Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*, 1, 1073.
<https://doi.org/10.30645/senaris.v1i0.119>
- Saputra, N., Zanthi, L. S., Gradini, E., Jahring, Rif'an, A., & Arifin, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (M. Arif, Ed.; 1st ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Siburian, H. H., & Galung, J. (2022). Peningkatan Minat Belajar Anak Usia Dini Menggunakan Alat Peraga Gambar. *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(1), 1–16.
<https://doi.org/10.34307/peada.v3i1.36>
- Steinman, B. A., LeJeune, B. J., & Kimbrough, B. T. (2006). Developmental Stages of Reading Processes in Children who are Blind and Sighted. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 100(1), 36–46. <https://doi.org/10.1177/0145482X0610000106>
- Troseth, G. L., & Strouse, G. A. (2017). Designing and using digital books for learning: The informative case of young children and video. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 12, 3–7. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2016.12.002>
- Ubaidillah, U. (2020). Pengembangan Minat Belajar Kognitif Pada Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.30736/jce.v2i2.66>
- Walgermo, B. R., Foldnes, N., Uppstad, P. H., & Solheim, O. J. (2018). Developmental dynamics of early reading skill, literacy interest and readers' self-concept within the first year of formal schooling. *Reading and Writing*, 31(6), 1379–1399.
<https://doi.org/10.1007/s11145-018-9843-8>
- Willoughby, D., Evans, M. A., & Nowak, S. (2015). Do ABC eBooks boost engagement and learning in preschoolers? An experimental study comparing eBooks with paper ABC and storybook controls. *Computers & Education*, 82, 107–117.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.008>
- Yelland, N. (2011). Reconceptualising Play and Learning in the Lives of Young Children. *Australasian Journal of Early Childhood*, 36(2), 4–12.
<https://doi.org/10.1177/183693911103600202>
- Zaki, T., Islam, M. N., Uddin, Md. S., Tumpa, S. N., Hossain, Md. J., Anti, M. R., & Hasan, Md. M. (2017). Towards developing a learning tool for children with autism. *2017 6th International Conference on Informatics, Electronics and Vision & 2017 7th International Symposium in Computational Medical and Health Technology (ICIEV-ISCMHT)*, 1–6.
<https://doi.org/10.1109/ICIEV.2017.8338597>